

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

Inhalt

Allgemeine Spielbefehle	3
Einleitung	3
Befehlsübersicht	4
Komplette Steuerungsübersicht	6
EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung	9
Das Spiel einrichten	12
Hauptmenü	12
Jetzt spielen – Freundschaftsspiel starten	13
Auf dem Spielfeld	14
Spielbildschirm	14
Pausemenü	17
Einstellungen	17
Strategie	18
Benutzerprofile	19
EA SPORTS™ Online**	20
Erste Schritte	21
Willkommen bei EA SPORTS™ Online	21
Direkte Internetverbindung	22
Spielmodi	23
Saison	23
Franchise	26
Playoffs	28
Eins gegen Eins	29
Training	30
Team-Management	30
Kader-Management	30
Statistikzentrale	32
Optionen	32
Speichern und Laden	32
Controller konfigurieren	33
Details	33
Lizenzbedingungen	34

Allgemeine Spielbefehle

Allgemeine Befehle

Aktion	WingMan RumblePad
Spieler bewegen	Linker Analog-Stick
Turbo -Sprint	Schalter rechts

Angriff

Wurf	B -Taste
Pass	A -Taste

Abwehr

Steal	X -Taste
Spieler wechseln	A -Taste
Sprung	Y -Taste

Hinweis: *NBA Live 2003* bietet noch viel mehr Befehle - inklusive der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung - mit denen du den Ausgang des Spiels beeinflussen kannst (weitere Informationen findest du im Abschnitt *Komplette Steuerungsübersicht*).

Hinweis: Es können zwar viele Windows®-Controller in *NBA Live 2003* verwendet werden, aber wir empfehlen dir, die Menüs mit der Maus und das Spiel mit einem Gamepad mit mindestens 10 Tasten zu steuern.

Einleitung

Mit *NBA Live 2003* kannst du dir deinen Traum vom NBA-Superstar erfüllen. Unten auf dem Court sind alle Augen auf dich gerichtet. Mit der neuartigen EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung kannst du den Ball fordern und ihn spektakulär mit einem 3er im Korb versenken oder den sicheren Korb des anderen Teams in letzter Sekunde blocken, so dass dein Gegenspieler nur noch staunen kann. Dieses Spiel erweckt die anspruchsvollen und schnellen Spiele der NBA zu neuem Leben - spektakuläre Animationen und Sounds vermitteln die ganze Spannung und alle Emotionen der NBA. *NBA Live 2003* - mehr als nur Basketball.

Features

- **Revolutionäre EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung** – Dank der einmaligen Kontrolle mit beiden Händen kannst du pfeilschnelle Steals, unnachahmliche Crossovers und eine Vielzahl verschiedener Aktionen nach dem Wurf zeigen und sogar Würfe antauschen.
- **NBA-Tempo, NBA-Action** – Hunderte verschiedener Animationen inklusive Spezialaktionen, die die Spielzüge der NBA in noch glanzvollerem Licht erstrahlen lassen.
- **EA SPORTS™-Online**** - Geh mit deinem Spiel auf Weltreise und bestreite Partien und Turniere bzw. chatte über EA SPORTS Online**.
- **Starke Verteidigung** – Dank der neuartigen Steuerung und den Blockanimationen macht das Verteidigen mindestens genauso viel Spaß wie das Körbwerfen.
- **Bahnbrechende Rebounds** – Der Kampf um den Ball erreicht mit mehr als 30 Rebound-Animationen eine neue Dimension.
- **Die Show in der Show** – Über 50 Zwischensequenzen - Trainer, die über den Schiedsrichter schimpfen, und eine ganze Bank, die aufspringt, wenn der 3er im Korb landet.

- **Nostalgische Trikots** – Werde optisch zur Legende - sieh dir die Trikots von Elgin Baylor/Jerry Wests Lakers, Dr. J's New York Nets und vielen anderen an.

Hinweis: Weitere Informationen zu diesem und anderen Titeln von EA SPORTS™ findest du unter www.easports.com.

Hinweis: Technische Informationen findest du in der beiliegenden Installationsanleitung.

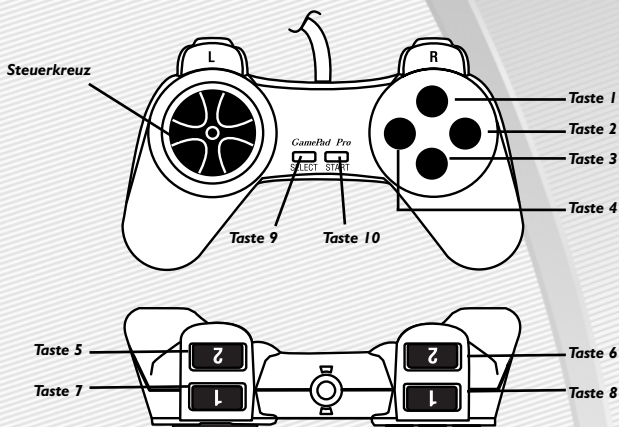
Befehlsübersicht

Die Steuerung von *NBA Live 2003* mit einem Logitech WingMan® RumblePad™, der Tastatur oder einem Windows®-Controller ist einfach. In diesem Abschnitt erfährst du alles über die Menü- und Spielsteuerung von *NBA Live 2003*.

Logitech WingMan® RumblePad™



Gravis GamePad Pro™



Hinweis: In diesem Handbuch beziehen sich die **Standardsteuerungen** auf ein WingMan RumblePad. Wenn du einen anderen Controller verwendest, wirf einen Blick in die nachfolgende Tabelle mit den entsprechenden Befehlen.

Konvertierungstabelle

WingMan RumblePad	Gamepad Pro	Tastatur
Linker Analog-Stick	Steuerkreuz	Pfeiltasten
X -Taste	Taste 1	S
A -Taste	Taste 2	X
B -Taste	Taste 3	D
Y -Taste	Taste 4	E
Schalter links	L1	Benutzerdefiniert
Schalter rechts	R1	Benutzerdefiniert
C -Taste	R2	Benutzerdefiniert
Z -Taste	L2	Benutzerdefiniert
	SELECT	Benutzerdefiniert
S -Taste	START	ESC F6

Komplette Steuerungsübersicht

Menüsteuerung

Aktion	Maus
Gewählten Menügegenstand durchschalten	Linksklick
Befehlsbutton aktivieren	Linksklick
Zurück zum vorherigen Bildschirm	Pfeil nach links anklicken
Weiter zum nächsten Bildschirm	Pfeil nach rechts anklicken

Allgemein

Aktion	WingMan RumblePad	GamePad Pro	Tastatur
Spieler bewegen (wenn dribbeln möglich)	Linker Analog-Stick	Steuerkreuz	Pfeiltasten
EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung (weitere Informationen findest du im Abschnitt <i>EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung</i>)	Rechter Analog-Stick	Taste 4 + Steuerkreuz	E + Pfeiltasten
Direkter Passmodus (Passen/Spieler wechseln)	C -Taste	L2	Benutzerdefiniert
Turbo (Spieler läuft schneller)	Schalter rechts	R1	Benutzerdefiniert
Spielzugansage-Modus	Steuerkreuz	SELECT	Benutzerdefiniert
Spiel unterbrechen	S -Taste	START	S

Angriff

Aktion	WingMan RumblePad	GamePad Pro	Tastatur
Spieler bewegen	Linker Analog-Stick	Steuerkreuz	Pfeiltasten
Wurf (antippen zum Antäuschen)	B -Taste	Taste 3	D
Passen (drücken, halten und loslassen für einen Give and Go)	A -Taste	Taste 2	X
Crossover (antippen) (gedrückt halten für ein Hesitation-Dribble)	X -Taste	Taste 1	S
Spin Move	Y -Taste	Taste 4	E
Turbo	Schalter rechts	R1	Benutzerdefiniert
Abschirmen	Schalter links	L1	Benutzerdefiniert
Alley-Oop-Pass (oder Pass zum Korb)	Z -Taste	L2	Benutzerdefiniert
Direktpass (zu einem bestimmten Spieler)	C -Taste halten + A -Taste, B -Taste, X -Taste oder Y -Taste	R2 + Taste 1, Taste 2, Taste 3 oder Taste 4	Benutzerdefiniert
Spiel unterbrechen	S -Taste	START	ESC S

Ein offensives Quick Play ausrufen (weitere Informationen findest du im Abschnitt <i>Quick Plays</i>)	Steuerkreuz	SELECT halten + Taste 1, Taste 2, Taste 3 oder Taste 4	Benutzer- definiert
EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung (weitere Informationen findest du im Abschnitt <i>EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung</i>)	Rechter Analog-Stick	Taste 4 halten + Steuerkreuz	E halten + Pfeil- tasten

Abwehr

Aktion	WingMan RumblePad	GamePad Pro	Tastatur
Spieler bewegen	Linker Analog-Stick	Steuerkreuz	Pfeiltasten
Spieler wechseln	A -Taste	Taste 2	X
Steal	X -Taste	Taste 1	S
Foul provozieren	B -Taste	Taste 3	D
Für einen Block/Rebound springen	Y -Taste	Taste 4	E
Turbo	Schalter rechts	R1	Benutzer- definiert
Gegenspieler abschirmen / Brett bewachen	Schalter links	L1	Benutzer- definiert
Direkter Spielerwechsel (zu einem bestimmten Spieler)	C -Taste	R2	Benutzer- definiert
Zum nächsten Verteidiger am Korb wechseln	Z -Taste	L2	Benutzer- definiert
Spiel unterbrechen	S -Taste	START	S
Ein defensives Quick Play ausrufen (weitere Informationen findest du im Abschnitt <i>Quick Plays</i>)	Steuerkreuz	SELECT halten + Taste 1, Taste 2, Taste 3 oder Taste 4	Benutzer- definiert
EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung (weitere Informationen findest du im Abschnitt <i>EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung</i>)	Rechter Analog-Stick	Taste 4 halten + Steuerkreuz	E halten + Pfeil- tasten

Bewegungen auf der Brettcenter-Position

Hinweis: Um deinen Verteidiger abzuschirmen, drücke und halte die **Gegenspieler abschirmen**-Taste und wähle eine der folgenden Bewegungen:

Aktion	WingMan RumblePad	GamePad Pro	Tastatur
Sprunghakenwurf/Slam Dunk	Linker Analog-Stick zum Korb + B Taste	Steuerkreuz zum Korb + Taste 3	Pfeiltaste zum Korb + D
Sprungwurf	Linker Analog-Stick weg vom Korb + B -Taste	Steuerkreuz weg vom Korb + Taste 3	Pfeiltaste weg vom Korb + D
Drop Step	Linker Analog-Stick in die Schrittrichtung + B -Taste (antippen für einen Pump Fake)	Steuerkreuz in die Schrittrichtung + Taste 3 (antippen für einen Pump Fake)	Pfeiltasten in die Schrittrichtung + D (antippen für einen Pump Fake)
Spin Move aus der Abschirmung	Linker Analog-Stick in die Richtung des Spins + Schalter links	Steuerkreuz in die Richtung des Spins + LI	Nicht verfügbar
"Up and Under" für Korbleger oder Dunk	Drop Step, Pump Fake und dann den linken Analog-Stick zum Korb und die B -Taste drücken	Drop Step, Pump Fake und dann das Steuerkreuz zum Korb und die Taste 3 drücken	Pump Fake und dann die Pfeiltaste zum Korb und D drücken.

Angriff (Fester Spieler)

Im Modus Fester Spieler steuerst du einen einzigen Spieler während des gesamten Spiels und nicht immer den Spieler im Ballbesitz. Wenn du nicht in Ballbesitz bist, benutzt du die unten aufgelisteten Befehle:

Aktion	WingMan RumblePad	GamePad Pro	Tastatur
Computergesteuerten Spieler in Ballbesitz zum Wurf bringen	B -Taste	Taste 3	D
Pass von computergesteuertem Spieler in Ballbesitz fordern	A -Taste	Taste 2	X
Post up	Schalter links	LI	Benutzerdefiniert

Hinweis: Du kannst die Funktion FESTER SPIELER im Bildschirm Benutzerprofil **EIN**- oder **AUS**schalten (weitere Informationen findest du im Abschnitt *Benutzerprofile*).

Freiwürfe

Mit Hilfe des T-Meter™ kannst du Würfe zielen, wenn dein Spieler an die Freiwurflinie tritt.



EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung

Mit der revolutionären EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung hast du die totale Kontrolle über deine Spieler.

Hinweis: Alle Verweise auf die Steuerung in diesem Handbuch beziehen sich auf das Logitech WingMan Rumble Pad. Weitere Hinweise zur Steuerung findest du im Abschnitt *Komplette Steuerungsübersicht*.

Hinweis: Wenn du mit der Tastatur oder einem Controller ohne rechten Analog-Stick spielst, kannst du die Dribblings der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung nicht ausführen. Du kannst aber Dreifach-Gefahr-Aktionen wie das Halten des Balls ausführen. Weitere Informationen über die Anwendung der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung findest du auch unter www.nbalive2003.ea.com.

Überblick

Die EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung gibt dir die Möglichkeit, genau die Aktionen im richtigen Moment auszuführen, die du spielen möchtest. So kannst auch du deinen eigenen Stil auf dem Court zeigen.

Die Funktionsweise

Wenn du mit der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung eine bestimmte "Figur" nachmachst, wird die Aktion auf dem Court gespielt. Mit derselben Figur führst du immer dieselbe Aktion aus. So kannst du ganz genau entscheiden, welche Aktion du in welcher Situation spielen möchtest.

- Die EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung wird mit dem rechten Analog-Stick kontrolliert.

Angriff

Mit der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung kannst du Aktionen ausführen, die genau darauf basieren, was dein Spieler zu einem bestimmten Moment im Spiel macht. Es wird zusätzlich noch unterschieden, welche Aktionen gespielt werden, je nachdem, mit welcher Hand der Spieler den Ball hält.

Dribbeln auf der Stelle/Jab Step/Back Step

Wenn dein Spieler auf der Stelle steht und den Ball dribbelt, kannst du einen Crossover ausführen.

- Wenn du den Ball zwischen den Beinen durch von der rechten auf die linke Hand wechseln willst, drücke den rechten Analog-Stick nach **LINKS**. Um den Ball in die andere Richtung zu wechseln, drücke den rechten Analog-Stick in die andere Richtung.
- Für einen Jab Step drücke den rechten Analog-Stick nach **OBEN**.
- Um dich mit einem Back Step vom Verteidiger zu lösen, drücke den rechten Analog-Stick nach **UNTEN**.

Der Back Step ist die ideale Aktion, wenn du dir ein bisschen Abstand vom Verteidiger verschaffen oder deinen Spieler hinter der 3-Punkte-Linie neu platzieren möchtest, damit er zum Wurf ansetzen kann.

Fortgeschrittene Aktionen

Du kannst die Aktionen der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung auch kombinieren, um die Abwehrspieler blass aussehen zu lassen. Mit ein bisschen Training wirst du so im Spiel Mann gegen Mann zum Superstar. Einige Beispiele:

- Um den Ball hinter dem Rücken zu wechseln, muss der Spieler ihn in die rechte Hand nehmen. Drücke den rechten Analog-Stick nach **UNTEN** und dann nach **LINKS** (dies ergibt die Form eines "J" in einer sehr runden Bewegung). Der Spieler wechselt dann hinter dem Rücken den Ball von der rechten auf seine linke Hand.
- Um den Ball vor dem Körper zu wechseln, bewegst du den rechten Analog-Stick nach **OBEN** und dann nach **LINKS**.

Cradle Move

Jeder Crossover kann mit einem Cradle Move noch beeinflusst werden.

- Um einen Cradle Move auszuführen, muss der Spieler den Ball in die rechte Hand nehmen. Drücke den rechten Analog-Stick nach **RECHTS** und wechsele danach schnell den Ball nach links, indem du eine der drei Crossover-Aktionen ausführst.

Hinweis: Alle diese Aktionen können in jede Richtung vollzogen werden, je nachdem, welche Hand zum Dribbeln des Balls verwendet wird.

EA-Tipp: Nicht jeder kann Dribblings so gut wie Jason Kidd, daher solltest du diese Aktionen mit Spielern verschiedener Fähigkeiten probieren.

Im Laufen dribbeln

Du kannst alle oben beschriebenen Crossovers auch aus der Bewegung heraus spielen.

- Drücke den rechten Analog-Stick nach **OBEN**, um einen Spin Move zu machen; halte ihn gedrückt, um einen weiteren auszuführen.
- Drücke den rechten Analog-Stick nach **UNTEN** und führe so einen Hesitation-Dribble aus der Bewegung heraus aus.

EA-Tipp: Zusätzlich gibt es noch einen versteckten Spin Move, den nur die besten Spieler der Liga beherrschen. Gehörst du auch dazu?

Stehen ohne dribbeln (Dreifach-Gefahr)

Wenn ein Spieler einen Pass angenommen hat oder ihm ein Rebound gelungen ist und er noch nicht mit dem Dribbeln begonnen hat, ist er am gefährlichsten. Da er laufen, werfen und passen kann, nennt man dies Dreifach-Gefahr.

Mit der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung kannst du mit einer der acht Positionen der Dreifach-Gefahr deinen nächsten Spielzug bestimmen.

- Bevor der Spieler zu dribbeln beginnt, kannst du ihm eine der acht Dreifach-Gefahr-Positionen zuweisen. Drücke und halte den rechten Analog-Stick in eine Richtung. Von dieser Position aus kann er einen explosiven Spielzug starten, zu einem schnellen Wurf ansetzen oder zu einem Mitspieler passen.

Spielzug von einer der Dreier-Positionen ausführen (Beispiel):

1. In einer Dreifach-Gefahr-Situation hältst du den rechten Analog-Stick nach **UNTEN** gedrückt. Dein Spieler geht einen Schritt zurück und hält den Ball hinter seinem Rücken.
 2. Drücke den rechten Analog-Stick nach **LINKS/RECHTS** und halte ihn dort.
 3. Lasse den rechten Analog-Stick los. Dein Spieler setzt zu einer aggressiven Aktion in die Richtung an, in die du den linken Analog-Stick drückst.
- Jede der acht Positionen für eine Dreifach-Gefahr besitzt ihre eigenen Spielzüge in die verschiedenen Richtungen, was insgesamt 16 verschiedene Aktionen ergibt.

EA-Tipp: Wenn die Verteidigung sich schon auf deine Aktionen eingestellt und gut positioniert hat, drücke den rechten Analog-Stick nach **UNTEN** und gehe im Dribbeln ein Stück zurück, um dann in aller Ruhe einen Korb zu werfen. Jetzt bist du wirklich eine Dreifach-Gefahr!

Stehen ohne dribbeln (Brettcenter-Position)

Eine andere Situation, in der die EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung sehr effektiv eingesetzt werden kann, ist auf der Brettcenter-Position. Wenn du den Ball dort bekommen hast, setze die Dreifach-Gefahr-Positionen ein, um dir den Verteidiger zurechtzulegen. Du kannst die Dreifach-Gefahr-Aktionen sogar einsetzen, wenn du mit dem Rücken zum Korb stehst.

Aktionen kombinieren

Die oben beschriebenen Aktionen sind nur die Grundlagen, du kannst sie zu wirkungsvollen Kombinationen verbinden. Du kannst zum Beispiel Spielzüge mit Dreifach-Gefahr mit Crossover-Dribblings im Laufen kombinieren, um der ungeschlagene König am Korb zu werden.

EA-Tipp: Im Training kannst du die Aktionen der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung üben. Die Anzahl der möglichen Kombinationen ist beeindruckend.

Abwehr

Es wäre unfair, wenn die EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung nicht auch in der Abwehr möglich wäre. In Relation zum Angriff sind die Abwehr-Aktionen deutlich weniger, doch wenn du trainierst, kannst du ein erstklassiger Abwehrspieler werden.

Ball-Steal/Pässe abfangen

Beim Steal oder Abfangen eines Passes hast du oft nur eine Chance, an den Ball zu gelangen, daher ist es wichtig, die Hand einzusetzen, die näher ist.

- Für einen Steal mit der rechten Hand tippe den rechten Analog-Stick nach **RECHTS** an.
- Für einen Steal mit der linken Hand tippe den rechten Analog-Stick nach **LINKS** an.

Ballführenden Spieler abschirmen

Immer zwischen deinem Gegenspieler und dem Korb zu bleiben, ist sicherlich keine leichte Aufgabe - vor allem dann, wenn der Gegenspieler jemand wie Jason Kidd ist. Wenn du ihn aber mit der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung abschirmst und unter Druck setzt, kannst du ihn vielleicht zu einem Ballverlust oder einem schlechten Pass zwingen.

- Halte den rechten Analog-Stick zum Abschirmen des ballführenden Spielers nach **UNTEN**. Dein Spieler wechselt dann in eine aggressive Abwehrhaltung. Aus dieser Position heraus hast du die volle Kontrolle über deinen Spieler mit dem linken Analog-Stick.

EA-Tipp: Wenn du abschirmst, kannst du versuchen, mit einer Hand an den Ball zu kommen. Halte den rechten Analog-Stick nach **UNTEN**. Drücke den rechten Analog-Stick dann nach **LINKS/RECHTS** für einen Steal und danach wieder nach **UNTEN**. Der Spieler versucht so einen Steal, ohne seine abschirmende Position aufzugeben.

Würfe abwehren

Eine gute Handhaltung ist wichtig für eine solide Abwehr. Wenn du die Hände des Spielers hebst, hat er mehr Chancen, einen Wurf abzuwehren, und die Wahrscheinlichkeit, dass ein Foul gegeben wird, sinkt.

- Um auf der Brettcenter-Position defensiv zu bleiben, halte den rechten Analog-Stick **OBEN**. Dein Spieler hebt dann seine Arme und du hast mit dem linken Analog-Stick die volle Kontrolle über ihn.
- Um einen Wurf abzuwehren, halte den rechten Analog-Stick vor dem Sprung **OBEN**.

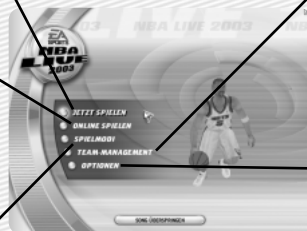
Das Spiel einrichten

Deine Karriere als Basketballer in *NBA Live 2003* beginnt im Hauptmenü.

Hauptmenü

Überspringe alle anderen Aktivitäten vor dem Spiel und wähle "Jetzt spielen" (weitere Informationen findest du im Abschnitt Jetzt spielen - Freundschaftsspiel starten).

Fordere NBA Live 2003-Spieler via Internet (weitere Informationen findest du im Abschnitt Direkte Internetverbindung) aus aller Welt heraus (weitere Informationen findest du im Abschnitt EA SPORTS™ Online**).



Verwalte deine Kader und nimm das Heft in einem Team in die Hand oder nimm Spieler-, Team- und Benutzerstatistiken unter die Lupe (weitere Informationen findest du im Abschnitt Team-Management).

Verwalte Spielstände oder passe deine Controllerkonfiguration an (weitere Informationen findest du im Abschnitt Optionen).

Versuche dich auch an den verschiedenen fortgeschrittenen Spielmodi (weitere Informationen findest du im Abschnitt Spielmodi).

- Verbinde dich direkt mit anderen Spielern via TCP/IP-Protokoll. Wähle **ONLINE SPIELEN**, dann **DIREKTE INTERNETVERBINDUNG**. Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Direkte Internetverbindung*.
- Um *NBA Live 2003* zu beenden, klicke auf das X-Symbol oben rechts in einem beliebigen Bildschirm.

Hinweis: Standardoptionen werden in diesem Handbuch **fettgedruckt**.

Jetzt spielen - Freundschafts-spiel starten

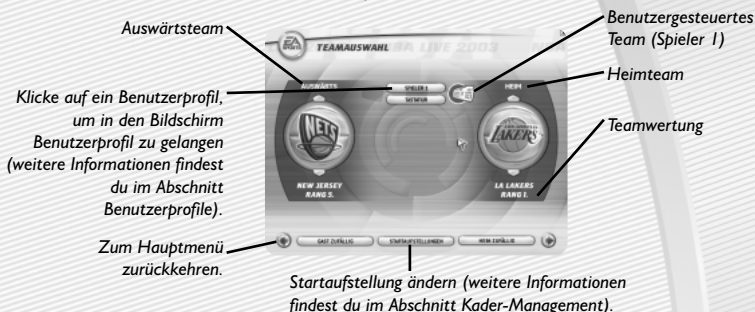
Begib dich für ein Freundschaftsspiel zwischen zwei beliebigen Teams direkt auf den Court.

Ein schnelles Spiel starten:

- Klicke im Hauptmenü auf den Eintrag JETZT SPIELEN. Der Bildschirm Teams auswählen erscheint.

Bildschirm Teams auswählen

Bestimme hier die Teams für das nächste Spiel.



Auswahl der Teams

- Um eines der Teams im folgenden Spiel zu steuern, klicke auf das Controller-Symbol und ziehe es zum Logo des Teams, das du steuern möchtest. Teams ohne Controller-Symbol werden von der CPU gesteuert.
- Wenn du ein anderes Team steuern möchtest, klicke auf die Pfeile über und unter dem Team-Symbol, um durch die verfügbaren Teams zu blättern. Um ein zufälliges Team auszuwählen, klicke auf HEIM ZUFÄLLIG oder GAST ZUFÄLLIG.
- Um einen Controller zu konfigurieren, klicke auf den Button mit dem Namen der Controller-Konfiguration. Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Controller konfigurieren*.
- Klicke auf den Pfeil nach rechts, um zum Bildschirm Trikotauswahl zu gelangen.

Benutzerprofile

Mit Hilfe eines Benutzerprofils kannst du deine individuellen Statistiken für jedes Spiel im Auge behalten.

- Um ein Benutzerprofil auszuwählen oder zu erstellen, klicke auf den Namen eines Benutzerprofils im Bildschirm Teams auswählen. Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Benutzerprofile* weiter unten.

Bildschirm Trikotauswahl

Entscheide dich hier für ein nostalgisches Trikot oder auch den Dress deines Teams in diesem Jahr.

Um ein nostalgisches Trikot zu wählen, klicke auf die Pfeile neben dem Trikotnamen deines Teams.



Trikot drehen

- Klicke auf den Pfeil nach rechts, um zum Bildschirm Schnell-Einstellungen zu gelangen.

Bildschirm Schnell-Einstellungen

Nimm hier die grundlegenden Einstellungen für das kommende Spiel vor, darunter Spielniveau, Viertellänge und Kameraperspektive.

- Klicke auf EINSTELLUNGEN, um zum Bildschirm Einstellungen zu gelangen (weitere Informationen findest du im Abschnitt *Einstellungen*).
- Klicke auf den Pfeil nach rechts und starte so das Spiel.

Auf dem Spielfeld

Schnapp dir den Ball, sei der Meister unter dem Korb und genieße das *NBA Live 2003*-Erlebnis in vollen Zügen.

Spielbildschirm

Während des Spiels ist der Spieler, den du steuerst, immer hervorgehoben. Wenn sich dein Spieler außerhalb des Bildschirms befinden sollte, zeigt ein Pfeil am Rand des Bildschirms in seine Richtung.

- Drücke und halte das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung des Pfeils, um den Spieler wieder auf den Bildschirm zu bringen.



Gesteuerter Spieler

Spielduhr

Quick Plays

Es gibt vier Standard-Spielzüge für die Quick Play-Funktion im Angriff und in der Abwehr, mit denen du die totale Kontrolle über die Aktionen deiner Mitspieler hast.

Aktueller Spielzug



Angriff

Isolation

Wenn du dein ganzes Können mit der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung unter Beweis stellen willst, dann ist Isolation der richtige Spielzug dafür. Spiele den Ball zu einem Mitspieler auf einer beliebigen Seite des Courts und drücke das Steuerkreuz **LINKS**. Alle anderen Mitspieler begeben sich dann auf die andere Seite des Courts, so dass du dich deinem Gegenüber eins gegen eins zum Korb stellen kannst.

Post up

Die EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung bietet zahlreiche Aktionen, mit denen man als Brettcenter punkten kann. Damit einer deiner Mitspieler die Brettcenter-Position einnimmt und den Pass fordert, tippe das Steuerkreuz **RECHTS** an. Einer deiner Mitspieler geht dann unter dem Korb in Stellung und fordert den Pass. Spiel ihm den Ball zu und lass es im Korb klingeln!

Pick and Roll

Manchmal ist Altbewährtes am wirkungsvollsten. Für einen klassischen Pick and Roll drücke das Steuerkreuz **UNTEN**, und einer deiner Mitspieler blockt deinen Gegenspieler. Du kannst dann deine Deckung ganz schön alt aussehen lassen, wenn du mit der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung entweder auf den Korb gehst oder den Ball noch mal quer legst - du hast die freie Wahl.

3er-Spielzüge

Steht die gegnerische Abwehr gerade sehr gut? Hat einer deiner 3er-Spezialisten gerade einen Lauf? Drücke einfach das Steuerkreuz **OBEN** und schicke drei deiner Mitspieler nach draußen für einen 3er-Versuch. Setze zum Wurf an und drück die Daumen ...

EA-Tipp: Du solltest versuchen, deine Effektivität durch die Kombination verschiedener Quick Plays zu steigern. Du kannst so z. B. zunächst den Spielzug Isolation ansagen und sobald die Teamkollegen in Position gelaufen sind, schnell auf Post up wechseln. So kannst du entweder zu zweit gegen die gegnerische Abwehr gehen oder dennoch schnell nach draußen gehen und einen 3er versuchen.

Abwehr

Mann gegen Mann

Die am häufigsten gespielte Verteidigungsstrategie in der NBA ist Mann gegen Mann. Jeder Spieler ist genau einem anderen Spieler zugeteilt, den er decken soll. Diese Spielweise ist gut geeignet gegen Würfe des gegnerischen Teams von außen, doch ist sie relativ anfällig gegen die Spielzüge Isolation und Post up.

- Um Mann gegen Mann zu spielen, drücke das Steuerkreuz **RECHTS**.

Zonenverteidigung

Bei der Zonenverteidigung bewachen die Spieler einen bestimmten Bereich des Courts und nicht einen bestimmten Spieler. Sie ist gut gegen die Spielzüge Isolation und Post up geeignet, doch ist sie gegenüber Würfen von außen recht anfällig.

- Wenn du die Zonenverteidigung spielen willst, drücke das Steuerkreuz **LINKS**.

Doppeldeckung

Wenn einer deiner Mitspieler Probleme hat, den ballführenden Spieler zu bewachen, spiele eine Doppeldeckung. Einer deiner Mitspieler kommt zu Hilfe und nimmt den ballführenden Spieler in Doppeldeckung, bis er den Ball wirft oder passt.

- Drücke das Steuerkreuz **UNTEN** für eine Doppeldeckung.

Full-Court Press

Wenn du deinen Gegenspieler von dem Moment an unter Druck setzen willst, in dem er den Ball ins Spiel bringt, spiele Full-Court Press. Deine Mitspieler attackieren jetzt gleich den Spieler im Vorderfeld, den sie decken. So kannst du dem Gegner leichter den Ball abnehmen und den Gegner ermüden, bist aber gleichzeitig für Tempogegenstöße anfällig.

- Um Full-Court Press zu spielen, drücke das Steuerkreuz **OBEN**.

Wenn du ganz andere Spielzüge wählen möchtest, lies den Abschnitt *Strategie* durch.

Spielersymbole

Während des Spiels werden der ballführende Spieler sowie die eigenen Defensivspieler mit einem Spielersymbol angezeigt, das die besonderen Fähigkeiten signalisiert. Diese Spieler solltest du zu deinem Vorteil einsetzen.

Symbol	Funktion
Schuh mit Flügeln	Überflieger
Schloss	Defensivass
3 Bälle	3er-König
Hand	Blockgenie

Indikatoren

Ein leuchtender Ring unter dem Fuß deines Spielers zeigt dir an, welchen Spieler du oder dein Gegner gerade steuern.

- Der Star-Spieler-Indikator zeigt den besten Spieler des Teams auf dem Feld an.

Pausemenü

Über das Pausemenü kannst du verschiedene Spieleinstellungen und Optionen konfigurieren, eine Auszeit nehmen, Spieler auswechseln und noch vieles mehr.

- Um in das Pausemenü zu gelangen, drücke während des Spiels einfach die S-Taste.

Hinweis: Die meisten Optionen im Pausemenü sind selbsterklärend, Optionen, die eine weitere Beschreibung erfordern, findest du hier.

AUSZEIT HEIMTEAM Nimm eine Auszeit als Heimteam. Die Zahl in Klammern zeigt immer die verbleibende Anzahl von Auszeiten für den Rest des Spiels an.

- Jedes Team kann sechs Auszeiten pro Spiel nehmen.

STRATEGIE Bestimme deine Team-, Offensiv- und Defensiv-Strategie oder die Defensivzuweisungen (weitere Informationen findest du im Abschnitt *Strategie*).

REVANCHE Starte ein neues Spiel zwischen denselben Mannschaften.

Einstellungen

Hier kannst du diverse Einstellungen an deinen persönlichen Spielstil anpassen.

- In diesen Bildschirm gelangst du auch über das Pausemenü.

Regeln

Du kannst Einfluss auf das Regelwerk nehmen und so *NBA Live 2003* konfigurieren.

DEFENSIVE FOULS Bestimme, wie häufig ein Defensivfoul gepfiffen wird.

OFFENSIVE FOULS Bestimme, wie häufig ein Offensivfoul gepfiffen wird.

FOULLIMIT Lege die Anzahl der Fouls fest, bis ein Spieler des Feldes verwiesen wird. Du kannst eine Zahl zwischen 0-9 wählen. Der Standard ist **6**.

WURFUHR Wenn diese Regel **EIN**geschaltet ist, musst du spätestens beim Ablauf der 24 Sekunden einen Wurf versucht haben.

- Der Ball muss den Ring berühren, damit dies als Wurfversuch gewertet wird.

SEITEN AUS Wenn diese Regel **EIN**geschaltet ist, können die Spieler nicht ins Aus dribbeln.

UNERLAUBTES RÜCKSPIEL Sollte diese Regel **EIN**geschaltet sein, können die angreifenden Spieler den Ball nicht mehr ins Rückfeld spielen, sobald sie einmal die Mittellinie überschritten haben.

SCHRITTFEHLER Sofern diese Regel **EIN**geschaltet ist, dürfen die Spieler nicht mehr als zwei Schritte mit dem Ball in der Hand laufen.

GOALTENDING Wenn diese Regel **EIN**geschaltet ist, können die Verteidiger einen Wurf nicht mehr blocken, nachdem sich der Ball in Richtung Korb senkt.

DEFENSIVE 3-SEKUNDEN-REGEL Wenn diese Regel **EIN**geschaltet ist, muss jeder Abwehrspieler, der sich innerhalb der begrenzten Zone aufhält, einen Gegenspieler aktiv bewachen. Findet er innerhalb drei Sekunden keinen Gegner zum Bewachen, gibt es eine Strafe.

3-SEKUNDEN-REGEL Sollte diese Regel **EIN**geschaltet sein, dürfen sich die Angreifer nicht länger als drei Sekunden am Stück in der begrenzten Zone aufhalten.

5-SEKUNDEN-REGEL Wenn diese Regel **EIN**geschaltet ist, muss der Ball binnen fünf Sekunden ins Spiel gebracht werden.

8-SEKUNDEN-REGEL Sofern diese Regel **EIN**geschaltet ist, bleiben dir acht Sekunden, den Ball über die Mittellinie zu spielen, nachdem du in der eigenen Hälfte in Ballbesitz gelangt bist.

Persönliche Einstellungen

Hier kannst du verschiedene Einstellungen des Spiels ganz wunschgemäß vornehmen. Du kannst die Lautstärke der Musik und Soundeffekte im Spiel und in den Menüs einstellen und folgende Optionen verändern:

AUTOMATISCHE WIEDERHOLUNGEN	Bestimme die Häufigkeit, mit der Wiederholungen nach einem Korberfolg gezeigt werden.
ZWISCHENSEQUENZEN	Bestimme die Anzahl der nicht-interaktiven Zwischensequenzen.
SPIELSTANDSANZEIGE	Schalte die Anzeige des Spielstands während des Spiels EIN/AUS .
SPIELERINDIKATOR	Wähle die Spielerindikatoren NAME , POSITION , NUMMER , SPIELPOSITION , BENUTZERNAME oder KEINE .

Weitere Spieleinstellungen

SPIELTYP	Entscheide dich für SIMULATION oder ARCADE . Ein Spiel im Modus Arcade ist deutlich schneller, der Modus Simulation entspricht mehr einem realen NBA-Spiel.
VERLETZUNGEN	Wenn du hier JA wählst, können sich die Spieler verletzen und müssen dann ausgewechselt werden.
ERMÜDUNG	Wenn du hier JA wählst, ermüden die Spieler mit der Zeit und müssen ausgewechselt werden.
HILFE DER CPU	Entscheidest du dich hier für JA , steigen die Chancen des zurückliegenden Teams für ein Comeback in der Partie.
WURFSTEUERUNG	Wähle zwischen BENUTZER oder CPU .

Strategie

Wähle deine Team-, Defensiv- und Offensivstrategien und die Defensivzuweisungen.

- Du kannst auch über das Pausemenü in den Bildschirm Strategie gelangen.

Defensivzuweisungen

Hier kannst du die Defensivzuweisungen für das Spiel Mann gegen Mann bestimmen.

Eine Defensivzuweisung festlegen:

1. Um die Defensivzuweisungen eines Teams zu ändern, wähle mit den Teamauswahlpfeilen links das Team, das du steuerst.
 - In den Modi Saison, Playoff und Franchise kannst du die Defensivzuweisungen nur für benutzergesteuerte Teams anpassen.
2. Klicke auf den Namen eines Spielers des gegnerischen Teams, für den die Zuweisung geändert werden soll, und zieh ihn an die Stelle des Spielers im eigenen Team, der ihn decken soll. Lass dann die Maustaste los.
 - Klicke auf den Namen eines Spielers des gegnerischen Teams, um die Zuweisung für die Doppeldeckung vorzunehmen. Klicke dann auf Doppeldeckung, bis die richtige Zuweisung in der Spalte Dppl eingeblendet wird.
 - Klicke auf den Namen eines Spielers des gegnerischen Teams, um die Zuweisung für den Druck vorzunehmen. Klicke dann auf DRUCK, bis die richtige Zuweisung in der Spalte Druck eingeblendet wird.

Defensivstrategie

Wähle hier bestimmte Defensivstrategien und weise sie zu oder kehre zur Standardeinstellung zurück.

Offensivstrategie

Wähle hier bestimmte Offensivstrategien und weise sie zu oder kehre zur Standardeinstellung zurück.

Teamstrategie

Bestimme deine Teamstrategie, automatische Auswechslungen und die Anzeige von Auswechslungen.

OFFENSIVSTRATEGIE	Wähle eine Offensivstrategie oder wähle DYNAMISCH , damit die CPU automatisch eine Offensivstrategie für dich bestimmt.
DEFENSIVSTRATEGIE	Wähle eine Defensivstrategie oder AUTOM. WECHSELN , damit die CPU automatisch eine Defensivstrategie für dich bestimmt.
BRETT BEWACHEN AUTO/EIN/AUS	Ist diese Option EIN geschaltet, bewachen die vorderen Spieler das Brett und bringen sich unter dem Korb in eine gute Position für einen Rebound.
BRETT ATTACKIEREN AUTO/EIN/AUS	Ist diese Option EIN geschaltet, laufen die Spieler nach einem Wurf unter dem Korb in eine gute Position für einen Rebound. Ist diese Option AUS geschaltet, versuchen nur die vorderen Spieler Rebounds.
AUTOM. AUSW.	Ist diese Option EIN geschaltet, werden ermüdete oder verletzte Spieler automatisch ausgewechselt.
AUSWECHSLG. ANZ.	Ist diese Option EIN geschaltet, wird eine Nachricht eingeblendet, wenn Spieler ausgewechselt werden.
SPIELZUGANZ.	Ist diese Option EIN geschaltet, wird der aktuelle Spielzug eingeblendet.

Benutzerprofile

Erstelle ein Benutzerprofil und verwalte deine Statistiken, Einstellungen und noch vieles andere.

- Klicke auf einen Benutzernamen im Bildschirm Teams auswählen und gelange so in den Bildschirm Benutzerprofile.

Bildschirm Benutzerprofile

BENUTZERPROFILE	Klicke auf die Pfeile, um ein Benutzerprofil zu wählen.
NEUES PROFIL ERSTELLEN	Gib einen Profilnamen ein, um ein neues Profil zu erstellen.
FESTER SPIELER	Entscheide dich für eine bestimmte Position oder wähle NICHT FEST und wechsele so ständig die Positionen.
SPIELNIVEAU	Wähle zwischen den Schwierigkeitsgraden ROOKIE, STARTER, ALL-STAR, SUPERSTAR oder STANDARD . Die Standardeinstellung wird durch die Einstellung des Spielniveaus im Bildschirm Spieleinstellungen bestimmt (weitere Informationen findest du im Abschnitt <i>Einstellungen</i>).
WURFSTEUERUNG	Wähle zwischen den Wurfsteuerungen CPU, BENUTZER und STANDARD . Die Standardeinstellung wird durch die Einstellung der Wurfsteuerung im Bildschirm Spieleinstellungen bestimmt (weitere Informationen findest du im Abschnitt <i>Einstellungen</i>).

- Um ein Profil zu erstellen, gib einen Profilnamen ein und drücke die Eingabetaste. Nimm nun deine Einstellungen vor und klicke auf **ÜBERNEHMEN**. Das Profil wird jetzt erstellt und ausgewählt.
- Um den Bildschirm Benutzerprofile zu verlassen, klicke auf **ABBRECHEN**.

EA SPORTS™ Online **

EA SPORTS™ Online (EASO) ist ein neuartiger Onlinedienst, der nur Besitzern von EA SPORTS PC-CD-ROM-Spielen zugänglich ist. Registriere dein Produkt und du bekommst eine Gratis-60-Tage-Mitgliedschaft für EASO. Sobald du dich registriert hast, hast du auch die Möglichkeit, weitere Gratiszeit zu erhalten.

Hinweis: Für weitere Informationen zu EA SPORTS™ Online, klicke auf der EASO NBA Live 2003-Homepage auf HILFE (siehe Abschnitt *Willkommen bei EA SPORTS™ Online*).

- Um EA SPORTS™ Online aufzurufen, wähle im Hauptmenü ONLINE SPIELEN und dann EA SPORTS™ ONLINE.
- Weitere Informationen zum Internetspiel gegen einen Freund erhältst du im Abschnitt *Direkte Internetverbindung*.

Hinweis: Wichtige Informationen zum EA SPORTS™ Online Service wie Verfügbarkeit, Vereinbarungen und Bedingungen sowie zur Mitgliedschaft findest du unter www.easportsonline.com.

Hinweis: EA behält sich das Recht vor, den EA SPORTS™ Online Service für dieses Produkt nach einem Hinweis mit einer Frist von 90 Tagen oder 30 Tage nach dem Ende der NBA-Saison 2002-2003 einzustellen.

- Für zusätzliche Informationen über EASO besuche den Bereich ÜBER EASO auf der Homepage von EA SPORTS™ Online.
- Um dich einzuloggen, klicke auf LOGIN. Weitere Informationen erhältst du im Abschnitt *EASO-Anmeldung*.
- Um EA SPORTS™ Online zu verlassen und zum Hauptmenü zurückzukehren, klicke auf ZURÜCK ZU NBA LIVE 2003.

**** WICHTIGE INFORMATIONEN ZUM EA SPORTS ONLINE SERVICE, EINSCHLIESSLICH VERFÜGBARKEIT, BEDINGUNGEN UND MITGLIEDSVEREINBARUNGEN SIND ERHÄLTICH UNTER WWW.EASPORTSONLINE.COM.**

DIESER SERVICE STEHT NUR SPIELERN IN DEN USA UND KANADA ZUR VERFÜGUNG.

ZUM SPIELEN WIRD EINE INTERNET-VERBINDUNG BENÖTIGT. Internet-Provider berechnen gewöhnlich einen monatlichen Betrag für den von ihnen zur Verfügung gestellten Service. EA SPORTS Online ist ein Spiel, das über Internet mit Tausenden anderer Sportfans weltweit gespielt werden kann.

ELECTRONIC ARTS BERECHNET EINE MONATLICHE GEBÜHR FÜR DIESEN SERVICE, und zwar unabhängig von den Gebühren des Internet-Providers. Die Kosten für die ersten 60 Tage sind im Preis für dieses Spiel enthalten. Nach den ersten 60 Tagen, kannst du weitere kostenlose Tage durch unser Frequent Buyer Program erhalten oder bei Angabe einer Kreditkartennummer weitere Zeit kaufen. Die monatlichen Kosten und weitere Informationen findest du unter www.easportsonline.com.

Wenn du teilnehmen möchtest und nicht in den USA oder Kanada lebst und unter 18 Jahre alt bist, benötigst du das Einverständnis deiner Eltern oder Erziehungsberechtigten. Der EA SPORTS Online-Service steht nur in englischer Sprache zur Verfügung.

EA BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DEN EA SPORTS ONLINE-SERVICE FÜR DIESES PRODUKT NACH EINEM ENTSPRECHENDEN HINWEIS MIT EINER FRIST VON 90 TAGEN ODER 30 TAGE NACH DEM ENDE DER NBA-SAISON 2002-2003 EINZUSTELLEN.

Erste Schritte

Bevor du den EA SPORTS™ Online Service nutzen kannst, musst du dein Produkt registrieren und ein neues EASO-Konto anlegen bzw. ein bestehendes Konto von AOL™, AOL Instant Messenger™, CompuServe 2000™, Netscape AOL Instant Messenger oder EA.com verwenden.

- Um dich bei EASO zu registrieren, klicke auf der Online-Homepage auf JETZT BEITRETEN! Befolge dann die Anweisungen auf dem Bildschirm, um ein EA SPORTS™ Online-Konto zu erstellen.

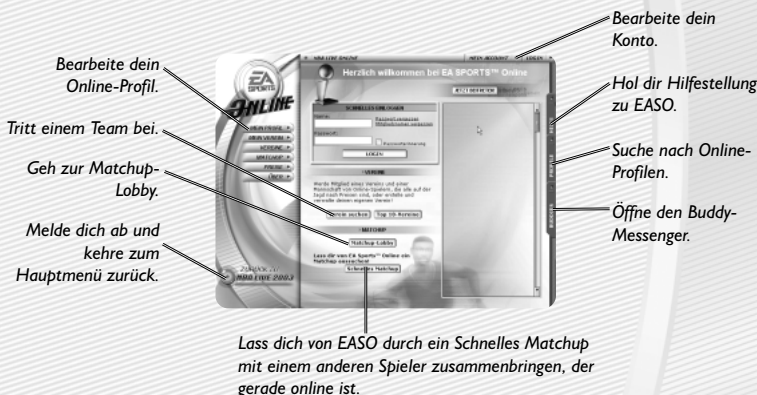
Hinweis: Wenn du dich registrierst, erstellst du dein Online-Profil. Gib eine gültige E-Mail-Adresse an, damit du Updates von EASO und E-Mails von anderen Mitgliedern erhalten kannst.

EASO-Anmeldung

- Um dich bei EASO anzumelden, gib deinen Mitgliedsnamen und dein Passwort auf der Online-Homepage ein und klicke dann auf LOGIN.
- Um dich abzumelden, kehre ins Hauptmenü zurück und klicke dort auf LOGOUT.

Willkommen bei EA SPORTS™ Online

Bleib immer am Ball und kassier dafür ab. EASO ist eine dynamische Gemeinschaft von Onlinespiele-Fans, und die Mitgliedschaft hat viele Vorteile. Wenn du regelmäßig online spielst und dich gut schlägst, erhältst du Token, Level und Rankings und nimmst außerdem an der Verlosung von tollen Sach- und Geldpreisen teil.



Die Währung bei EASO ist der Token. Du bekommst Token, wenn du einen Club eröffnest, ein Matchup durchführst, in Turnieren mitspielst und vieles mehr. Token können als Teilnahmegebühr für Wettbewerbe eingesetzt werden.

- Um mehr über die vielen Sach- und Geldpreise zu erfahren, die du dir bei EASO verdienen kannst, klicke in der linken Navigationsleiste auf PREISE.

Mein Account

Auf der Seite Mein Account kannst du die in deinem EASO-Konto aufgeführten Informationen bearbeiten, darunter deinen Mitgliedsnamen, deine E-Mail-Adresse und dein Passwort.

Mein Profil

Mit EASO kannst du deine ganz eigene EA SPORTS™ -Karriere starten und sie aufblühen lassen. Dein Online-Profil entwickelt sich mit jedem Online-Spiel weiter. Dein EA SPORTS™ Online-Ranking zeigt den anderen Mitgliedern alle deine Stärken und deinen Kampfgeist.

- Um dein Profil anzusehen, klicke auf der Homepage auf MEIN PROFIL.

In Bildschirm Mein Profil kannst du deinen Profilnamen und deine EASO-Leistung für den aktuellen Titel sehen. Du siehst auch, wie viele Token du insgesamt verdient hast, wie viele für NBA Live 2003 und wie viele du noch in deiner Geldbörse hast.

- **Lebenszeit-Token** sind alle die Token, die du bisher bei EA SPORTS™ Online-Spielen gewonnen hast. **Titeltoken** sind die Token, die du bei einem bestimmten Spieltitel gewonnen hast, und **Geldbörsen-Token** sind die Token, die du momentan in deiner Brieftasche hast und ausgeben kannst.
- Um das Bild auf deiner Profilkarte zu ändern, klicke in der linken Navigationsleiste auf PROFIL und dann auf BILD.

Benutzermenü

Auf manchen EASO-Seiten siehst du vielleicht ein kleines Pfeilsymbol neben einem Mitgliedsnamen. Die verschiedenen Optionen im Benutzermenü eines Mitglieds hängen davon ab, wer das Mitglied ist und ob du ein Manager bist.

Direkte Internetverbindung

Du kannst NBA Live 2003 auch über eine direkte Internetverbindung spielen bzw. auf jedem Netzwerk, das das TCP/IP-Protokoll verwendet. Du kannst einen Freund zu einem Freundschaftsspiel (5 gegen 5) und zu einem Spiel Eins gegen Eins herausfordern.

- Beim direkten Internetspiel benötigt jeder Spieler einen eigenen Computer und ein Exemplar des Spiels.

Bildschirm Direkte Internetverbindung



- Um ein Freundschaftsspiel (5 gegen 5) zu spielen, wähle FREUNDSCHAFTSSPIEL als Spielmodus.
- Um nur gegen einen Gegenspieler anzutreten, wähle EINS GG. EINS als Spielmodus.
- Um ins Hauptmenü zurückzukehren, klicke auf den Pfeil nach links.

An einem Spiel teilnehmen

1. Im unteren Teil des Bildschirms Direkte Internetverbindung musst du die IP-Adresse des Host-Computers eingeben. Klicke dann auf TEILNEHMEN.
2. Nun erscheint der Bildschirm Teams auswählen. Wenn beide Mitspieler diesen Bildschirm aufgerufen haben, können sie ihre Teams wählen und Controller zuweisen. Wenn du fertig bist, klicke auf den Pfeil nach rechts, um fortzufahren.
3. Du gelangst nun zum Bildschirm Online-Einstellungen. Wenn beide Mitspieler diesen Bildschirm aufgerufen haben, kann der Host nun die Spieloptionen bestimmen und beide Spieler können ihren Kamerawinkel wählen.
4. Um das Spiel zu starten, klicke auf den Pfeil nach rechts.

Spiel erstellen

1. Überprüfe die IP-Adresse in der oberen Hälfte des Bildschirms Direkte Internetverbindung. Diese Adresse musst du deinem Mitspieler geben, damit er sie ebenfalls im Verbindungsbildschirm eintragen kann.
2. Klicke nun auf SPIEL ERSTELLEN.
3. Wenn dein Mitspieler dem Spiel beitrifft, erscheint der Bildschirm Teams auswählen. Haben beide Spieler ein Team gewählt, klicke auf den Pfeil nach rechts, um fortzufahren.
 - Um das Chat-Fenster ein- und auszublenden, drück die Taste ~.
4. Im Bildschirm Online-Einstellungen kannst du die Einstellungen für dein Online-Spiel vornehmen. Um das Spiel zu starten, klicke auf den Pfeil nach rechts.

Spielmodi

Zusätzlich zum Freundschaftsspiel-Modus kannst du dein Talent noch in anderen Spielmodi auf die Probe stellen. Du kannst eine vollständige Saison spielen, ein Franchise über 10 Jahre starten, an den Playoffs teilnehmen, im Modus 1-gegen-1 einen NBA-Superstar herausfordern oder im Training an deinen Spielzügen feilen.

Weitere Informationen zum Starten eines Freundschaftsspiels erhältst du im Abschnitt *Jetzt Spielen - Freundschaftsspiel starten*.

Saison

Spiele eine komplette NBA-Saison und kämpfe um den Meistertitel.

Bildschirm Saisonsetup

Wechsle die Steuerung für das markierte Team: CPU oder BENUTZER.

Wähle ein Team in der Division.

Wechsle die Division.



Konfiguriere eine EIGENE LIGA oder wähle NBA-STANDARD.

Bestimme die Länge deiner Saison.

Entscheide dich für einen zufälligen oder den NBA-Spielplan.

Entscheide dich, ob du einen Draft für deine Liga durchführen möchtest.

- Wenn der Spielplantyp auf **NBA** gestellt ist, basiert der Saisonspielplan auf der NBA-Saison 2002-03.
- Wenn du die Option PHANTASIE-DRAFT wählst, werden die Teams aus dem Draft-Pool aller aktiven NBA-Spieler zusammengestellt. Weitere Informationen erhältst du im Abschnitt *Phantasie-Draft*.

Eine Saison starten:

1. Im Bildschirm Saisonsetup kannst du deine Saison starten, indem du mindestens ein benutzergesteuertes Team und die Saisonoptionen wählst, die sich auf der rechten Seite des Bildschirms befinden. Um fortzufahren, klicke auf den Pfeil nach rechts.
2. Vom Bildschirm Saisoneinstellungen aus (weitere Informationen findest du im Abschnitt *Saisoneinstellungen*) kannst du die Einstellungen konfigurieren. Um fortzufahren, klicke auf den Pfeil nach rechts.
3. Im Bildschirm Saisonzentrale kannst du das erste Spiel starten, indem du SPIELEN wählst.

Saisoneinstellungen

LÄNGE SIMULIERTE VIERTEL

Stelle die Länge der simulierten Viertel auf 2-12 Minuten. Der Standard ist 12 Minuten.

PLAYOFFLÄNGE

Wähle für das Playoffformat zwischen **5-7-7-7**, 1-1-1-1, 1-3-3-3 oder 3-5-5-5.

TEAMS WECHSELN

Wenn du hier JA wählst, kannst du die benutzergesteuerten Teams während der Saison wechseln.

CPU-AUFSTELLUNG ÄNDERN

Wenn du hier JA wählst, kannst du die Kader der CPU-gesteuerten Teams verändern.

TRADES EINSCHRÄNKEN

Wenn die Trades EINGESCHRÄNKT wurden, überwacht die CPU unfaire Trades, an denen ihre eigenen Teams beteiligt sind.

TRADE DEADLINE

Es wird mit einer Trade Deadline gespielt, wenn diese Einstellung **EIN**gestellt wurde. Dann müssen alle Trades vor einem bestimmten Datum durchgeführt werden.

- Für die NBA-Saison 2002-2003 ist dieses Datum der 20. Februar 2003.

CPU-INITIIERTE TRADES Wenn du hier **JA** wählst, werden dir auch von der CPU Trades vorgeschlagen.

Phantasie-Draft

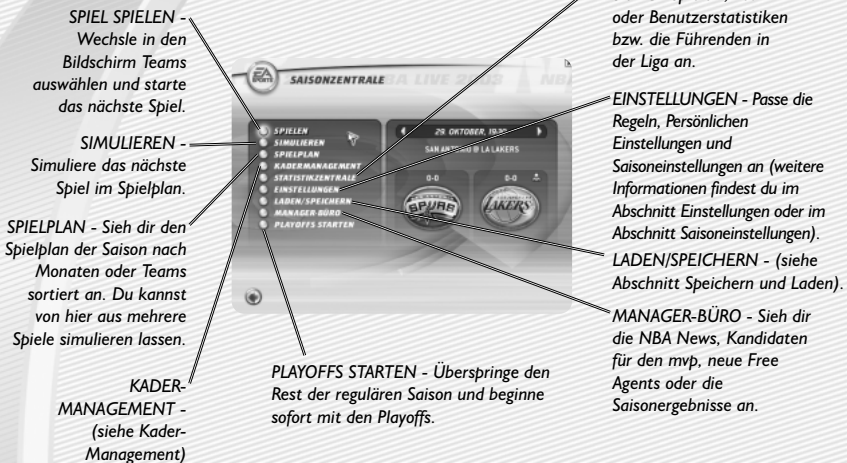
Beim Phantasie-Draft werden alle aktiven NBA-Spieler in einen Draft-Pool geworfen. Die Spieler können dann in einem 12-Runden-Phantasie-Draft Spieler ihrem Team hinzufügen. Sobald der Draft beendet ist, startet die Liga.

Einen Phantasie-Draft starten:

- Nachdem du deine Saison oder dein Franchise konfiguriert hast, schalte die Option Phantasie-Draft EIN.
- Nach dem Bildschirm Saisoneinstellungen erscheint der Bildschirm Abfolge Phantasie-Draft.
- Die Teams werden in Draftabfolge gelistet.
 - Um die Draftabfolge neu anzuordnen, klicke einfach einen der Teamnamen an und zieh ihn über einen anderen. Die beiden Teams wechseln dann die Position.
 - Alternativ kannst du auch auf REIHENF. ZUFÄLLIG klicken und so die Draftabfolge zufällig bestimmen lassen.
- Um den Draft zu beginnen, klicke auf den Pfeil nach rechts. Das erste Team in der Liste ist an der Reihe. Die CPU draftet hierbei Spieler für CPU-gesteuerte Teams.
- Um einen Spieler aus dem Spieler-Pool zu draften, wähle seinen Namen über die Scrollleiste. Klicke den Namen an, um ihn zu markieren, und wähle dann SPIELER DRAFTEN.
 - Du kannst die Spieler nach ihren Statistiken sortieren lassen, indem du auf die jeweilige Spaltenüberschrift und dann auf SPALTE SORTIEREN klickst.
- Nachdem du einen Spieler gewählt hast, wird er in den Kader aufgenommen und der Draft fortgesetzt.

Hinweis: Wenn du den Rest des Drafts simulieren möchtest, klicke auf den Pfeil nach rechts. Bestätige die Simulation dann mit JA.

Bildschirm Saisonzentrale



- Um nachzusehen, welches Spiel für dein Team an einem anderen Datum geplant ist, klicke auf die Pfeile neben dem Datum. Um alle Spiele bis einschließlich zum ausgewählten Datum zu simulieren, klicke auf **SIMULIEREN**.

Playoffs

Playoffs starten:

1. Klicke hierzu in der Saisonzentrale auf **PLAYOFFS STARTEN**. Der Bildschirm Playoffzentrale erscheint.
- Solltest du mitten in der Saison zu den Playoffs wechseln, bestätige die Abfrage mit **JA**.
2. Die Playoffs kannst du dann spielen oder simulieren, wie du es auch von der normalen Saison her kennst.
3. Sobald die Playoffs beendet sind, wähle **PLAYOFFS VERLASSEN** im Bildschirm Playoffzentrale. Die Bildschirme Wertvollster Spieler, Finals und NBA-Champions erscheinen.
- Um zum Hauptmenü zurückzukehren, klicke auf den Pfeil nach rechts.

Franchise

Erstelle ein Team von Grund auf und manage es dann von Saison zu Saison.

- Das Erstellen einer Liga im Franchise-Modus ähnelt sehr dem Erstellen im Saisonmodus (weitere Informationen findest du im Abschnitt *Saison*).

Playoffs

Sobald alle Spiele der regulären Saison absolviert oder simuliert wurden, wirst du aufgefordert, in das Menü Franchise-Zentrale zurückzukehren.

- Um mit den Playoffs zu beginnen, wähle **PLAYOFFS STARTEN**. Der Bildschirm Auszeichnungen erscheint.

Bildschirm Auszeichnungen

Hier erfährst du, wer die Auszeichnungen Wertvollster Spieler, Größte Verbesserung, Sechster Mann, Defensivspieler, Rookie und Präsident des Jahres gewonnen hat. Zusätzlich erfährst du hier, wer in das All NBA Team, das All Defensive Team und das All Rookie Team aufgenommen wurde.

- Um die Gewinner der anderen Auszeichnungen zu sehen, klicke auf die Pfeile neben der jeweiligen Auszeichnung.
- Um zum Bildschirm Playoffzentrale zu gelangen, klicke auf den Pfeil nach rechts. Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Playoffs*.
- Um zum Bildschirm NBA-Champions zu gelangen, klicke auf 'Playoffs verlassen', klicke dann auf das Icon mit dem Pfeil nach rechts, um fortzufahren.
- Nachdem du den Bildschirm NBA-Champions und den Ausgang der anderen Playoffs betrachtet hast, klicke auf den Pfeil nach rechts und gelange so in den Bildschirm Spielfreie Zeit.

Bildschirm Spielfreie Zeit

Bevor du in die nächste Saison startest, verstärke dein Team in der spielfreien Zeit durch die Verpflichtung von Free Agents, das Draften junger Rookies und spektakuläre Trades.

- Um die nächste Saison zu beginnen, kannst du jederzeit auf **NÄCHSTE SAISON** klicken. Alle noch ausstehenden Aufgaben im Bildschirm Spielfreie Zeit werden dann von der CPU erledigt.

Kader

Beginne die spielfreie Zeit, indem du einen Blick auf den aktuellen Kader wirfst. Finde heraus, welche Spieler noch einen Vertrag haben und wer als Free Agent eventuell den Verein verlässt.

Rücktritt

Hier siehst du eine Liste der Spieler, die ihre Schuhe an den Nagel gehängt haben. Du kannst auch die Statistiken der Spieler ansehen, die sich aus deinem Team zurückziehen wollen, und sie durch verfügbare Free Agents ersetzen.

- Wenn ein Spieler aus deinem Team zurücktritt, werden die Punkte seines Vertrags automatisch frei, so dass du sie für andere Vertragsabschlüsse verwenden kannst.

Draftlotterie

Sieh dir an, welche Auswahl dein Team für den kommenden Rookie-Spieler-Draft hat. Die 13 Teams, die es in der vorigen Saison nicht in die Playoffs geschafft haben, werden in die Draftlotterie geworfen. Das schlechteste Team der Liga hat die größte Chance, den ersten Pick zu machen.

Spieler erneut verpflichten

Verpflichte die Spieler aus der letzten Saison erneut, deren Verträge abgelaufen sind.

- Im Franchise-Modus musst du auch das **Budget** beachten, das das Gehaltsbudget der NBA simuliert. So lange du nur einen deiner eigenen Spieler erneut verpflichtest oder einen Free Agent zu einem Mindestpreis verpflichtest, kannst du das Budget nicht überziehen.

EA-TIPP: Du solltest immer ausreichend Spieler auf der Bank haben. Runde dein Team mit ein paar guten Allroundspielern ab, die du einwechseln kannst, falls ein anderer Spieler verletzt ist. Die ersten fünf Spieler geben den Ton an, doch je mehr Auswahl du hast, desto besser bist du gewappnet.

Einen Spieler erneut verpflichten:

- Wähle im Bildschirm Spieler erneut verpflichten den gewünschten Spieler aus. Um den Spieler nun zu den aufgeführten Konditionen erneut unter Vertrag zu nehmen, klicke auf **SPIELER ERNEUT VERPFLICHTEN**.

- Um die Anzahl der Jahre zu ändern, für die ein Spieler verpflichtet wird, klicke auf die Pfeile neben der Vertragslaufzeit.
- Wenn du fertig bist, klicke auf den Pfeil nach rechts, um zum Bildschirm Spielfreie Zeit zurückzukehren.

Rookiedraft

Fülle freie Plätze in deinem Kader mit NBA-Rookies, die zum ersten Mal in der Liga erscheinen.

EA-TIPP: Je nach der Drafttiefe beim Rookiedraft, dem Bedarf deines Teams und den Punkten, die dir zur Verfügung stehen, kann es gegebenenfalls günstiger sein, auf einen Draftpick zu verzichten und stattdessen die Punkte für die Verpflichtung eines erfahrenen Free Agent einzusetzen.

Einen Rookie draften:

- Klicke im Bildschirm Rookiedraft den Namen des Spielers an, den du aus dem Pool draften möchtest. Um ihn zu deinem Kader hinzuzufügen, klicke auf SPIELER DRAFTEN.
- Wenn du dir den Scoutingbericht ansehen möchtest, klicke zunächst den gewünschten Spieler und dann SCOUTINGBERICHT an. Vom Bildschirm Scoutingbericht aus kannst du dir die Stärken und Schwächen sowie die wahrscheinliche Draftposition des Spielers ansehen.

Free Agents verpflichten

Verstärke dein Team durch die Verpflichtung von Free Agents mit einem langfristigen Vertrag.

Einen Free Agent verpflichten:

- Klicke im Bildschirm Free Agents verpflichten den Namen des Spielers an, den du verpflichten willst. Klicke dann auf FREE AGENT VERPFLICHTEN, um ihn unter den aufgeführten Konditionen unter Vertrag zu nehmen.
- Um die Anzahl der Jahre zu ändern, für die ein Spieler verpflichtet wird, klicke auf die Pfeile neben der Vertragslaufzeit.

Spieler traden

- Informationen über das Traden von Spielern findest du im Abschnitt *Kader-Management*.

Nächste Saison starten

Nachdem alle Aktivitäten außerhalb der Saison erledigt wurden, kannst du die nächste Saison des Franchise-Modus starten.

Playoffs

Die wirkliche interessante Phase beginnt erst nach der regulären Saison. Überspringe die reguläre Saison und nimm direkt an den Playoffs teil.

Playoffspielplan der Conference.

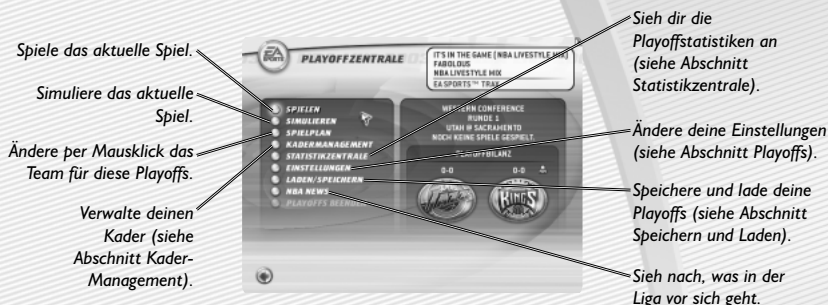
Ändere per Mausclick das Team für diese Playoffs.



Ändere per Mausclick die aktuellen Playoff-Einstellungen.

- Um deinen eigenen Playoffspielplan zu erstellen, klicke auf CONFERENCE LÖSCHEN. Platziere mit Hilfe der Pfeile neben dem Eintrag Leer ein Team auf jedem Platz.
- Um die Playoffs zu starten, klicke auf den Pfeil nach rechts. Konfiguriere im Bildschirm Playoff-Einstellungen die verschiedenen Einstellungen für die Playoffs und klicke auf den Pfeil nach rechts, um fortzufahren. Der Bildschirm Playoffzentrale erscheint.

Bildschirm Playoffzentrale



- Um das aktuelle Spiel zu spielen, klicke auf SPIEL SPIELEN.
- Um das aktuelle Spiel zu simulieren, klicke auf SIMULIEREN. Um mehrere Spiele zu simulieren, klicke auf SPIELPLAN. Wähle dann SPIEL SIMULIEREN im Bildschirm Spielplan.

Eins gegen Eins

Spiele Eins gegen Eins gegen die besten Spieler der Neuzeit oder auch die All-Stars vergangener Jahre. Du kannst gegen die All-Stars der 50er, 60er, 70er, 80er und 90er Jahre antreten.

Ein Spiel Eins gegen Eins starten:

1. Wähle im Hauptmenü die Option SPIELMODI und dann EINS GG. EINS. Nun erscheint der Bildschirm Spielerwahl.
2. Um einen Spieler für das Spiel Eins gegen Eins auszuwählen, klicke in der rechten Bildschirmhälfte auf seinen Namen. Klicke dann auf den Pfeil neben seinem Porträt, um ihn zu deinem Team hinzuzufügen.
- Um einen zufälligen Heim- oder Auswärtsspieler zu wählen, klicke auf ZUFÄLL. HEIMSPIELER oder ZUFÄLL. AUSWÄRTSSPIELER.
- Um einen Spieler aus einem anderen Team zu wählen, klicke auf die Pfeile neben dem Namen der aktuellen Spielerliste.
- Um einen anderen Austragungsort zu wählen, klicke auf die Pfeile neben dem aktuellen Spielort.
3. Wiederhole Schritt 2 für den zweiten Spieler.
4. Klicke auf den Pfeil nach rechts und gelange so in den Bildschirm Controllerwahl. Fahre jetzt so fort, wie du es bereits vom Abschnitt *Jetzt Spielen - Freundschaftsspiel starten* her kennst.

Training

Hier kannst du die neuen Spielzüge mit der EA SPORTS™ Freestyle-Steuerung trainieren!

Training starten:

1. Wähle im Hauptmenü den Eintrag SPIELMODI.
2. Wähle im Menü Spielmodi den Eintrag TRAINING. Der Bildschirm Spielerwahl erscheint.
3. Klicke zur Auswahl eines Spielers in der rechten Bildschirmhälfte auf seinen Namen. Klicke dann auf den Pfeil neben dem Porträt des Spielers, um ihn zum Spiel hinzuzufügen.
 - Um einen zufälligen Spieler zu wählen, klicke auf ZUFÄLL. SPIELERWAHL.
 - Um einen Spieler aus einem anderen Team zu wählen, klicke auf die Pfeile neben dem Namen der aktuellen Spielerliste.
 - Um aus einem anderen Team zu wählen, klicke auf die Pfeile neben dem aktuellen Team.
4. Um vom Bildschirm Controllerwahl aus fortzufahren, klicke auf den Pfeil nach rechts. Fahre jetzt so fort, wie du es bereits vom Abschnitt *Jetzt Spielen - Freundschaftsspiel starten* her kennst.

Team-Management

In diesem Bereich kannst du die komplette Kontrolle über deinen Teamkader übernehmen.

Kader-Management

Kader bearbeiten

Bearbeite deinen Kader und nimm so Einfluss auf deine Startaufstellung. Die ersten fünf Spieler beginnen das Spiel, die übrigen Spieler bleiben auf der Bank. Du kannst auch Spieler auf die Reserveliste für Verletzungen setzen und wieder von der Liste entfernen.

Einen Kader bearbeiten:

1. Um einen anderen Kader zu bearbeiten, klicke im Bildschirm Kader bearbeiten auf den Pfeil neben dem aktuell gewählten Team.
2. Klicke im Spielerpool den Namen des Spielers an, den du verschieben möchtest, und zieh ihn an die gewünschte Stelle. Er tauscht nun mit dem anderen Spieler den Platz.
3. Klicke auf den Pfeil nach rechts, um die Änderungen anzunehmen und zum Bildschirm Kader-Management zurückzukehren.
 - Um die Änderungen zu verwerfen, klicke auf den Pfeil nach links. So kehrst du ebenfalls zum Bildschirm Kader-Management zurück.

Spieler traden

- Wenn bei einem Transfer ein Team oder beide Teams ihr Budget überziehen, dürfen die Punkte des schlechter platzierten Teams maximal 20% von den Punkten des höher platzierten Teams abweichen - plus/minus 10.000 Punkte.

Einen Spieler traden:

1. Um andere Teams für den Transfer auszuwählen, klicke im Bildschirm Spieler traden auf die Pfeile neben den Namen der aktuell gewählten Teams.
2. Anhand der Scrollleisten kannst du durch die Namen wechseln.
3. Um einen Spieler des aktuell markierten Kaders für den Transfer auszuwählen, klicke ihn an und zieh ihn auf die Tadeliste. Der Name des Spielers wird nun in der Liste erscheinen.
4. Fahre so lange damit fort, bis sich alle für den Transfer vorgesehenen Spieler auf der Tadeliste befinden.
5. Klicke auf TRADE DURCHFÜHREN, um den Trade vorzuschlagen.

6. Um die Änderungen anzunehmen und zum Bildschirm Kader-Management zurückzukehren, klicke auf den Pfeil nach rechts.
 - Um die Änderungen zu verwerfen und zum Bildschirm Kader-Management zurückzukehren, klicke auf den Pfeil nach links.

Spieler verpflichten/entlassen

Einen Spieler zu verpflichten, kostet Punkte, und diese werden vom Budget des Teams abgezogen. Wenn du einen Spieler entlässt, belastet sein Vertrag so lange das Budget des Teams, bis er ausläuft, der Spieler von einem anderen Team unter Vertrag genommen wird oder er zurücktritt.

Einen Spieler verpflichten oder entlassen:

1. Klicke im Bildschirm Spieler verpflichten/entlassen die Pfeile neben dem aktuellen Teamnamen an, um ein anderes Team zu wählen.
2. Um einen Spieler zu entlassen, klicke seinen Namen im aktuellen Kader an und klicke dann auf SPIELER ENTLASSEN.
 - Um einen Free Agent zu verpflichten, klicke den Namen des Spieler in der Liste der Free Agents an und klicke dann auf FREE AGENT VERPFLICHTEN. Wenn noch Platz für ihn ist, wird der Spieler nun dem aktuellen Kader hinzugefügt.

Hinweis: Du kannst auch einige der größten NBA-Spieler aller Zeiten für dein Team verpflichten. Um die Liste der NBA-Legenden anzusehen, klicke auf die Pfeile neben Free Agents. Über Hardwood Classics im Bildschirm Trikotauswahl kannst du den Legenden ihre Originaltrikots anziehen und sie noch einmal für dich antreten lassen.
3. Um die Änderungen zu bestätigen, klicke auf den Pfeil nach rechts.
 - Um die Änderungen zu verwerfen und zum Bildschirm Kader-Management zurückzukehren, klicke auf den Pfeil nach links.

Spieler erstellen

Erstelle den ultimativen Basketball-Champ.

- Im Bildschirm Spieler erstellen kannst du folgende Optionen anpassen: Biografie, Information, Bewertungen, Aussehen und Kleidung.

Einen erstellten Spieler speichern:

- Sobald du alle Einstellungen vorgenommen hast, wähle FERTIG im Bildschirm Spieler erstellen. Dein erstellter Spieler wird gespeichert und in den Free Agent Pool aufgenommen.
- Um zum Bildschirm Kader-Management zurückzukehren, klicke auf den Pfeil nach rechts.

Spieler bearbeiten

Einen Spieler bearbeiten:

1. Klicke im Bildschirm Spieler bearbeiten auf die Pfeile neben dem aktuellen Teamnamen, um dir die Spieler eines anderen Kaders anzeigen zu lassen.
 - Um einen anderen Spieler aus dem Kader zu wählen, klicke auf die Pfeile neben dem Spielernamen.
2. Um die Einträge in einer Kategorie zu bearbeiten, klicke auf den Namen der Kategorie und dann auf die Pfeile neben dem jeweiligen Eintrag.
 - Bei den offiziellen NBA-Spielern kannst du nur die Informationen, Bewertungen und Kleidung verändern.
 - Um die Änderungen anzunehmen und zum Bildschirm Spieler bearbeiten zurückzukehren, klicke auf den Pfeil nach rechts.
3. Um die Bearbeitung eines Spielers abzuschließen und die Änderungen zu speichern, klicke im Bildschirm Spieler bearbeiten auf den Pfeil nach rechts.

Erstellte Spieler

Sieh dir die gesamte Liste aller erstellten Spieler an. Du kannst bis zu **200** Spieler gleichzeitig erstellt haben.

Kader zurücksetzen

Verwerfe alle Trades, Verpflichtungen und sonstigen Transaktionen und setze alle Kader auf die Standardwerte zurück.

Statistikzentrale

Sieh dir hier Spieler-, Team- oder Benutzerstatistiken an.

SPIELERSTATISTIKEN Sieh dir die Leistungen und Bewertungen der Spieler in deinem Team oder in der gesamten Liga an sowie auch die der All-Star-Teams der letzten 50 Jahre.

TEAMSTATISTIKEN Betrachte die Leistung deines Lieblingsteams während der letzten zwanzig NBA-Saisons.

BENUTZERSTATISTIKEN Sieh die Statistiken deines Benutzerprofils an.

- Um die aktuellen Statistiken zu speichern, klicke auf **STATISTIKEN SPEICHERN**.
- Um die Statistiken nach der ausgewählten Spalte zu sortieren, klicke auf **SPALTE SORTIEREN**.

Optionen

Lade und speichere deinen Spielstand, verändere die Controllerkonfiguration oder erstelle ein Benutzerprofil.

- Um das Optionsmenü aufzurufen, wähle im Hauptmenü **OPTIONEN**.

Speichern und Laden

Speichere deine Spiele und Kaderdaten.

Eine Datei speichern:

- Um die aktuelle Saison, das aktuelle Playoff oder Franchise zu speichern, wähle **LADEN/SPEICHERN** in der Zentrale des jeweiligen Modus.
1. Klicke im Menü **Laden/Speichern** auf den Namen der Datei, die du überschreiben willst.
 - Um die Datei unter einem neuen Namen abzuspeichern, klicke auf **NEU**.
 2. Um deinen aktuellen Kader zu speichern, klicke auf **KADER SPEICHERN**. Gib dann den Namen des Kaders ein und drücke die Eingabetaste. Der Kader ist nun gespeichert.

Eine Datei laden:

1. Klicke im Menü **Laden/Speichern** auf den Namen der Datei, die du laden willst.
2. Klicke auf **LADEN**, um die Datei zu laden.

Eine Datei löschen:

1. Klicke im Menü **Laden/Speichern** auf den Namen der Datei, die du löschen willst.
2. Bestätige mit **JA**.
3. Die Datei wird gelöscht und du gelangst zurück zum Bildschirm **Laden/Speichern**.

Controller konfigurieren

Hier kannst du die Konfiguration deines Controllers ändern.

Controller-Konfiguration ändern:

1. Wähle im Bildschirm Konfiguration die Controller-Konfiguration, die du verwenden bzw. bearbeiten willst.
 - Wenn du vom Bildschirm Teams auswählen kommst, hast du bereits deinen Controller gewählt.
2. Um einen Steuerungsbefehl zu ändern, klicke den Befehl in der Spalte Taste an und bestimme mit Hilfe des Controllers den neuen Befehl.
 - Um alle Zuweisungen zu löschen, klicke auf NEU.
3. Um allgemeine Befehle wie Bewegung und Quick Plays zu verändern, klicke auf die Pfeile neben Offensive/Defensive.
4. Wenn du alle Befehle für den Controller bearbeitet hast, klicke auf SPEICHERN.
 - Im Bildschirm Teams auswählen kannst du gespeicherte Controller-Konfigurationen auswählen. Weitere Informationen erhältst du im Abschnitt *Bildschirm Teams auswählen*.
 - Um die Controller-Konfiguration unter einem anderen Namen abzuspeichern, klicke auf SPEICHERN UNTER.
 - Du kannst keine vorgefertigten Controller-Konfigurationen überschreiben.
5. Um die Änderungen anzunehmen und den Bildschirm zu verlassen, klicke auf den Pfeil nach rechts.
 - Um den Bildschirm zu verlassen, ohne die Änderungen anzunehmen, klicke auf den Pfeil nach links.

Details

Im Bildschirm Grafikeinstellungen kannst du die Detaileinstellungen für eine Vielzahl an Spielgrafiken verändern, darunter das Spielerdetail, die Schatten und die Umgebung (Hallen und Courts). Du kannst auch die Helligkeit und die Auflösung anpassen, Voreinstellungen wählen und mehr.

Hinweis: Es empfiehlt sich, die Auswahl der geeignetsten Einstellung dem Spiel zu überlassen.

Nachdem du die beste Standardeinstellung für dich gefunden hast, kannst du individuelle Einstellungen nach Wunsch anpassen.

- Um deine Änderungen anzunehmen und den Bildschirm zu verlassen, klicke auf den Pfeil nach rechts.
- Um das Spiel die geeignetste Standardeinstellung ermitteln zu lassen, klicke auf STANDARD.

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenschein und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für GameBoy Advance- und GameBoy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Eurocheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline

Die Servicenummern für Kunden aus Deutschland:

0190 – 77 66 33

(€ 1,24 pro Minute)

für technische Fragen zu

EA Produkten

erreichbar Mo.-Sa.

von 11-20 Uhr

mit persönlicher Betreuung

0190 – 75 44 64

(€ 1,24 pro Minute)

für spielerische Fragen zu

EA Produkten

erreichbar 24 Stunden täglich

mit persönlicher Betreuung

Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Die Servicenummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 37 37 61

(€ 1,08 pro Minute)

für technische Fragen zu

EA Produkten

erreichbar Mo.-Sa.

von 11-20 Uhr

mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62

(€ 1,08 pro Minute)

für spielerische Fragen zu

EA Produkten

erreichbar 24 Stunden täglich

mit persönlicher Betreuung

Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Die Servicenummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 55 40 20

(CHF 2,00 pro Minute)

für technische Fragen zu

EA Produkten

erreichbar Mo.-Sa.

von 11-20 Uhr

mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77

(CHF 2,00 pro Minute)

für spielerische Fragen zu

EA Produkten

erreichbar 24 Stunden täglich

mit persönlicher Betreuung

Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Dieses Produkt enthält von der Agfa Monotype Corporation und ihren Tochterunternehmen lizenzierte Font-Software, die zu keinem Zwecke weder vertrieben, kopiert, reproduziert noch auf irgendeine sonstige Art und Weise verändert werden darf. Die Font-Software darf als Teil dieses Produktes an Dritte weitergegeben werden, vorausgesetzt, dass (i) alle Bedingungen dieser Vereinbarung akzeptiert werden und (ii) dass der Benutzer alle sich in seinem Besitz befindlichen Kopien der Font-Software, einschließlich aller auf dem PC installierten Kopien, unverzüglich nach Weitergabe eines solchen Produktes unbrauchbar macht. Die Font-Software ist zudem urheberrechtlich geschützt. Kopieren und Verbreiten der Font-Software, mit oder ohne Produkt, stellt sowohl eine Verletzung des Urheberrechts als auch Diebstahl von Eigentum dar. Der Benutzer erwirbt kein Recht oder Anspruch an der Font-Software, außer dem persönlichen Recht, entsprechend dieser Vereinbarung diese Software als Teil des Produktes, wenn dieses auf dem Computer installiert wird, zu nutzen.

Die vollständige Lizenzvereinbarung für Endverbraucher ist unter www.agfamonotype.com erhältlich.

Software und Dokumentation © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, T-Meter, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

NBA und die Bezeichnungen der einzelnen NBA-Mitgliedsteams, die auf oder in diesem Produkt verwendet werden, sind Marken, urheberrechtlich geschützte Designs oder andere Formen geistigen Eigentums von NBA Properties, Inc. und der entsprechenden NBA-Mitgliedsteams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne vorherige schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 2002 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die NBA-Teamkader entsprechen dem Stand vom 1. Oktober 2002.

Alle Fotos und Videos in diesem Produkt entstammen der NBA Saison 2001-2002. Windows ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.